PlayStation 3 **GUÍA OFICIAL** Xbox 360

FIFA 11



EA SPORTS

CONSEJOS ★ TORNEOS Y MODOS DE JUEGO ★ LIBRETA DEL ENTRENADOR
CONTROL Y REGATES ★ PERSONALIZAR LOS PARTIDOS






EL KIOSKO DE MIC___MIC

Sumario

Para llegar a ser el mejor futbolista del planeta, hay que ganar todos y cada uno de los partidos. Aquí tenéis las claves para no fallar en esa misión.



CALENTAMIENTO

«FIFA 11» es el juego de fútbol más completo de todos los tiempos, y aquí os contamos todas las claves para convertiros en el jugador-entrenador definitivo, la mezcla perfecta entre Messi, Cristiano, Guardiola y Mourinho.

SIMULADOR EXIGENTE

El control es el de un simulador y nos ofrece múltiples opciones para definir sobre el césped un estilo adaptado a cada usuario. No es lo mismo jugar con el Real Madrid o el Barcelona que con equipos de Segunda División como el Cartagena o el Elche. En el primer caso, existen cracks que son capaces de decantar el partido con una simple arrancada de potencia o un chut lejano, pero en el caso de los segundos, equipos medios sin grandes estrellas, hay que sufrir y tocar el balón hasta encontrar la suerte del gol. Con jugadores de menos de 75 de media, sufriréis.



El nivel de dificultad Galáctico es el más elevado de los cinco que ofrece el juego. La IA se vuelve realmente competitiva y es difícil hacer goles.

La dificultad asignada a la IA determina en buena medida lo abultado del marcador. Hay cinco niveles de (Principiante, Aficionado, Profesional, Clase Mundial y Galáctico). Los tres primeros son muy asequibles, pero los dos últimos son todo un reto, especialmente si no se juega con equipos de primer nivel.

CONDICIONANTES DEL PARTIDO

El menú previo a los partidos permite configurar sus parámetros, desde el estadio en el que se va a jugar a la climatología. Lo primero que hay que saber es que la duración de cada una de las partes puede establecerse en un intervalo de entre 4 y 20 minutos. Es decir, la duración total de los partidos va desde los 8 hasta los 40 minutos.
La climatología es otro factor que condiciona los encuentros, que se pueden jugar de día, al atardecer o por la noche dependiendo del estadio. Si llueve, hay que vigilar dos aspectos: los pases pueden salir con mayor velocidad si el césped está en buenas condiciones, o bien quedarse clavados si está embarrado.
Los árbitros son otro factor de los partidos. Hay varios, y no todos son igual de rigurosos a la hora de pitar las faltas y sacar tarjetas. Para algunos, incluso cargar lateralmente con el hombro es motivo para pitar falta, aunque el futbolista rival ni siquiera llegue a caerse.



La lluvia hace que, por lo general, el balón circule más rápido al tocar el césped, lo que condiciona los pases.



Cada árbitro tiene su propio criterio, más o menos inflexible, para señalar las infracciones y sacar tarjetas.

TU EQUIPO FAVORITO



Al poner el juego por primera vez, se nos pregunta cuál es nuestro equipo preferido. Cada vez que juguemos un partido rápido, estará colocado por defecto como el equipo local, con su máximo rival como contrincante. Por ejemplo, si elegimos al Barcelona como equipo favorito, podremos jugar contra el Real Madrid de manera casi instantánea.

CAMPO DE ENTRENAMIENTO



Ya sea antes de acceder al menú o en los tiempos de carga previos a un partido, podemos practicar en uno de los 8 campos de entrenamiento presentes en el juego. Según el equipo que tengamos predefinido como favorito, podemos elegir al jugador que queremos controlar, para practicar tiros o pararlos con el portero. Además, también se pueden hacer sesiones de entrenamiento con todo el equipo, ya sea jugando una pachanga o ensayando jugadas de estrategia.

ENTRADA EN EL CAMPO

Antiguamente los juegos de fútbol sólo permitían controlar a un equipo en su conjunto, pero ahora podemos convertirnos en los ojos de cualquiera de los 22 presentes sobre el césped. Para ganar a los equipos de postín, conviene conocer las tres formas de jugar.

LOS RIVALES

La dinámica de los partidos de «FIFA 11» es muy intensa y permite decenas de acciones, tanto en ataque como en defensa. Si sois nuevos en la saga, podéis consultar el extenso tutorial de vídeo que incluye el juego, en el que se detallan las principales claves. Por lo general, suele ser mejor pasar que regatear sin ton ni son, a menos se esté ya al borde del área o en su interior, ya que la IA, especialmente en las dificultades más altas, no se deja marear.
No resulta sencillo marcar goles, ya que los rivales suelen estar bastante avispados para presionar, encerrarse si van ganando o incluso mover la pelota con buen gusto o regateando. Ante eso, la mejor receta es tener paciencia y no arriesgar.



La IA ofrece comportamientos muy inteligentes y se encierra si va ganando.

PARTIDOS CLÁSICOS

Como es habitual, la principal forma de jugar es controlando a todos los jugadores de un equipo, alternando por lo general entre los diez jugadores de campo (al portero sólo lo controlamos cuando tiene el balón en los pies). En ataque, siempre controlamos al que lleva la pelota, mientras que en defensa podemos tomar el control del jugador que mejor nos venga para tratar de robar el esférico.



Controlar a todo un equipo es la forma más completa y creativa de jugar.

PORTERO

Sellar la portería de un equipo es nuestra responsabilidad si decidimos jugar como guardameta. Si queremos, para colocarnos bien hay ayudas como un círculo de posición y una estela para la trayectoria de los tiros a puerta. Se pueden hacer paradas a ras de suelo, palomitas o salir de puños. Ni se os ocurra salir a por uvas.



Ser portero es difícil, pues algunos tiros son prácticamente imparables.



JUGADOR DE CAMPO

Podemos tomar el control exclusivo de cualquiera de los 10 jugadores de campo del equipo. Sólo manejamos a ese jugador, por lo que es importante cuidar la colocación táctica sobre el terreno de juego. Podemos pedir el balón en todo momento y nuestros compañeros no dudarán en dárnoslo, así que hay que buscar los espacios si jugamos como delanteros o centrocampistas. Si, por el contrario, somos defensas, debemos estar atentos a los rivales y al juego aéreo.



PRO PASSING

El sistema de pases no cuenta con entregas "teledirigidas" al pie, sino que hay que vigilar la barra de potencia y la dirección en que se orienta el joystick a la hora de armar la pierna. Además, no es lo mismo dar un pase con especialistas como Xavi, Kaká o Pirlo, que hacerlo con un jugador mediocre que, en muchos casos, terminará por regalar la posesión si el pase tiene que pasar por en medio de la línea defensiva rival. Es importante dominar el sistema Pro Passing, ya que la forma más rápida y segura de llegar al área es a través del "tiqui-taca". Buscad también los pases al hueco, los pases por alto y las paredes (si mantenemos pulsado L1/LB al dar un pase, el ejecutor correrá al espacio libre para que se la devolvamos).


Los pases son la forma más fácil de plantarse en las inmediaciones del área.

PERSONALITY+

Cada jugador cuenta con un gran número de parámetros para que se parezca lo máximo posible a la realidad. Esto significa que, en la medida de lo posible, hay que intentar darle la bola a los cracks del equipo, para así explotar sus capacidades y habilidades especiales. No os costará ver la posición de esos futbolistas sobre el césped, pues su fisonomía y sus gestos técnicos les hacen inconfundibles.


Los cracks tienen habilidades especiales que les hacen demoledores.

PENALTIS

Las penas máximas cuentan con un sistema muy completo. Una vez ajustada la potencia, hay que colocar el balón "a ciegas": si paráis el cursor en la línea verde, intentad ajustar el balón sin miedo en la escuadra. Si no habéis ajustado bien la potencia, no intentéis ajustarlo mucho a los costados, porque fallaréis. Para engañar al portero, se pueden hacer paradiñas o tirar a lo Panenka.



Hacer una paradiña en el último momento puede desconcentrar al portero.

JUGADAS ENSAYADAS

El menú del modo Entrenamiento permite hacer estrategias para las jugadas a balón parado, algo que puede sorprender a los rivales cuando nos piten una falta a favor en un partido. El sistema es muy sencillo: podemos crear diferentes jugadas seleccionando ocho áreas de influencia cercanas al área. Para ello, como si fueran piezas de ajedrez, grabamos los movimientos que queremos que realice cada jugador, así como el momento en que los queremos. Podemos hacer que se metan al remate, que salgan en busca del rechace, que tiren desmarques que rayen el fuera de juego, que se abran a la banda... Esas estrategias las podemos asignar a la cruceta y, cuando se produce una falta en el partido, es el momento de ponerlas en práctica.


A balón parado, podemos inventar jugadas trazando diversos desmarques.

TORNEOS Y MODOS DE JUEGO

«FIFA 11» cuenta con más de 50 torneos de 24 países, a lo que se añaden selecciones nacionales y algunos equipos del resto del mundo a los que se puede hacer rendir en un número insuperable de modos de juego. Aquí tenéis la lista que hay que saberse.

COMPETICIONES

Todo el planeta fútbol está reunido en el juego gracias a los torneos de los principales países del mundo: 19 de Europa, 3 de América, uno de Asia y uno de Oceanía. Hay clubes y trofeos para aburrir.

- **ALEMANIA**
  - Bundesliga
  - 2. Bundeslig
  - Deutscher Pokal
- **AUSTRALIA**
  - A-League
- **AUSTRIA**
  - Bundesliga
  - Copa de Austria
- **BÉLGICA**
  - Pro League
  - Coupe Belgique
- **BRASIL**
  - Liga do Brasil
  - Copa do Brasil
- **DINAMARCA**
  - Superliga
  - Ekstra Bladet Cup
- **ESTADOS UNIDOS**
  - MLS Cup
  - U.S. Open Cup
- **ESCOCIA**
  - SPL
  - Copa de Escocia
- **ESPAÑA**
  - Liga BBVA
  - Liga Adelante
  - Copa de España
- **FRANCIA**
  - Ligue 1
  - Ligue 2
  - Coupe Nationale
  - Coupe de Ligue
- **HOLANDA**
  - Eredivisie
  - Copa de Holanda
- **INGLATERRA**
  - Barclay's Premier League
  - Npower Championship
  - Npower League 1
  - Npower League 2
  - F.A. Cup
  - Copa Inglesa
  - J. Paint Trophy
- **ITALIA**
  - Serie A
  - Serie B
  - Coppa Nazionale
- **MEXICO**
  - México Apertura
  - México Clausura
- **NORUEGA**
  - Tippeligaen
  - NM Braathens Cup
- **POLONIA**
  - Ekstraklasa
  - Polska Puchar
- **PORTUGAL**
  - Liga Portuguesa
  - Taça Portuguesa
- **REPÚBLICA CHECA**
  - Ceská Liga
  - Copa de Chequia
- **REPÚBLICA DE COREA**
  - Sonata K-League
- **REPÚBLICA DE IRLANDA**
  - Liga Irlandesa
  - Copa de Eire
- **RUSIA**
  - Liga Rusa
  - Copa de Rusia
- **SUECIA**
  - Allsvenskan
  - Copa de Suecia
- **SUIZA**
  - Axpo SL
  - Copa de Suiza
- **TURQUÍA**
  - Süper Lig
  - Copa de Turquía

SELECCIONES NACIONALES

Además de los clubes de las principales ligas del mundo, podemos tomar el control de 39 de los mejores combinados nacionales del planeta, como España, Holanda, Brasil, Alemania, Inglaterra, Argentina, Uruguay o Italia. Esas selecciones incluyen por defecto una lista de 30 jugadores, que, por lo general, son los que han ido a más convocatorias en los últimos tiempos.





RESTO DEL MUNDO

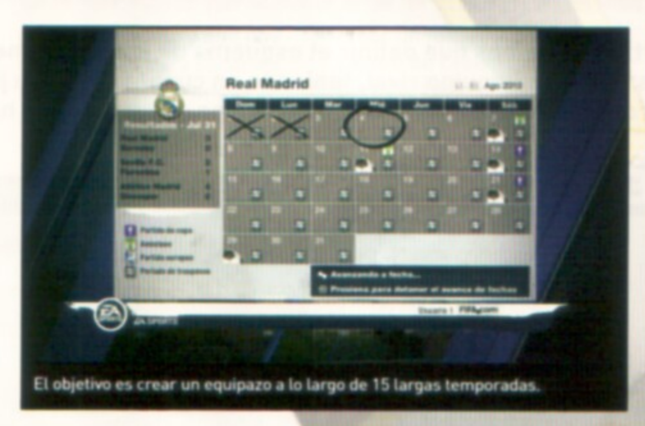
La nómina de equipos incluye un apéndice con varios clubes de Grecia y Argentina, cuyas licencias no están al completo. Esos equipos son el Olympiacos, el Panathinaikos, el AEK de Atenas y el PAOK de Salónica, por parte helena, y el Boca Juniors y el River Plate, por parte argentina. Además, también están el Kaiser Chiefs y el Orlando Pirates, así como dos combinados de estrellas (actuales y del siglo XX).



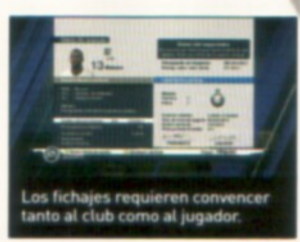


MODO CARRERA

Podemos vivir la carrera de un jugador, un mánager o un jugador-mánager a lo largo de 15 temporadas. Si se elige la modalidad del jugador, sólo hay que dedicarse a jugar (no hay que hacer ni las alineaciones), pero las otras dos variantes obligan a hacer negociaciones para contratar a jugadores, vender a otros, hacer cesiones y crear el mejor club posible. Vigilad a la hora de fichar, porque los otros clubes pueden irritarse y negarse a hablar más si les presentamos ofertas ridículas. Además, puede pasar que el club esté conforme... y luego no lleguemos a un acuerdo con el futbolista.



El objetivo es crear un equipazo a lo largo de 15 largas temporadas.


Los fichajes requieren convencer tanto al club como al jugador.


Las hazañas de nuestro Virtual Pro incrementan su reputación.

FIESTA DEL FÚTBOL

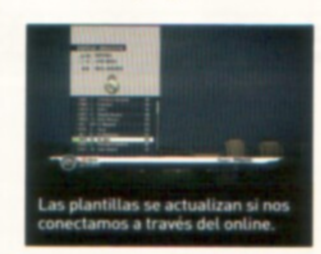
Se pueden incluir hasta 20 equipos participantes en este tipo de torneo, ideal para jugar con amigos. En él se obtienen diferentes puntuaciones no solo en función de las victorias, sino también dependiendo de las diez insignias que se pueden cosechar según el devenir de los partidos y las acciones que llevemos a cabo: Pies ligeros, Dar ejemplo, Héroe del hat-trick, Rey de las faltas, Amo de la distancia, El más limpio, Rey de la resistencia, Me gusta el área, El más paciente y Sabio de los córners. Además, antes de empezar los partidos, se pueden activar diversas ventajas y desventajas, como que los jugadores de nuestro equipo tengan mayor resistencia física, que el contrincante empiece con la mitad de sus jugadores amonestados...



Las insignias obtenidas en los partidos permiten aumentar nuestra puntuación, dando un plus para tratar de dar espectáculo en el campo.

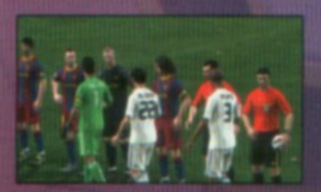
ONLINE

Los cara a cara online contra cualquier consolero del planeta son los mayores desafíos a los que nos podemos enfrentar. También se pueden jugar ligas de amigos o disputar partidos de hasta 22 jugadores simultáneos, en los que cada usuario asume el papel de uno de los hombres presentes en el terreno de juego.


Las plantillas se actualizan si nos conectamos a través del online.


Los partidos de 22 jugadores, si se coordinan, son muy reales.

PARTIDO RÁPIDO



No tiene más. Es la forma más fácil de lanzarnos al terreno de juego. Podemos elegir a cualquier equipo de entre los 24 países presentes, las selecciones y los equipos sueltos que hay, además de configurar todas las condiciones del partido (estadio, balón, árbitro, tiempo...). Podemos jugar con un equipo completo, con el portero o con un jugador.

CREAR TORNEO



Por si el resto de torneos no fuera ya suficiente para disfrutar, podemos crear también los nuestros propios, personalizándolos con las escuadras que prefiramos y mezclándolas de todas las maneras posibles, independientemente del país del que procedan. Hay que elegir el número de equipos, que puede situarse entre 2 y 24, y decidir el formato de competición: liga, eliminatorias o una combinación de fase de grupos y eliminatorias hasta llegar a la final.

LIBRETA DEL ENTRENADOR

Antes de empezar los partidos tenemos que definir el esquema de juego que mejor se adapte a nuestras características y a las del equipo rival, teniendo en cuenta que cada jugador aumenta o disminuye sus cualidades según lo coloquemos o no en su posición natural.

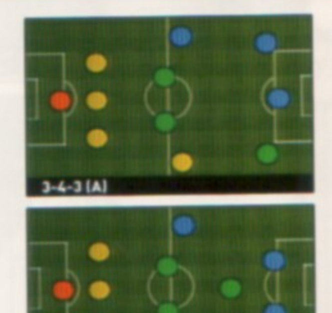
FORMACIONES OFENSIVAS

Son útiles cuando jugamos con un equipazo contra equipos inferiores, ya que aseguran un caudal de ocasiones enorme:

3-4-3 Tener tres hombres en punta de ataque asegura muchos remates a puerta, aunque los defensas pueden sufrir si perdemos el balón. Hay una variante con los puntas más abiertos (A) y otra más cerrados (B).

3-4-1-2 Es una variante del anterior esquema, solo que incluye la presencia de un mediapunta que permite retrasar un poco la posición de los medios para que haya menos espacio entre líneas.

3-5-2 Los dos delanteros juegan centrados y dejan espacio para la subida de los interiores, mientras que se puede dejar atrás un pivote que dé salida al balón.







FORMACIONES INTERMEDIAS

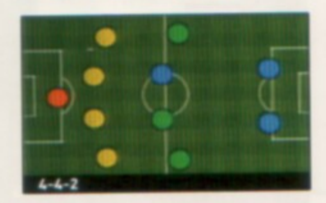
Ofrecen un balance equilibrado entre ataque y defensa, siempre con cuatro zagueros. Apuntaos éstas:

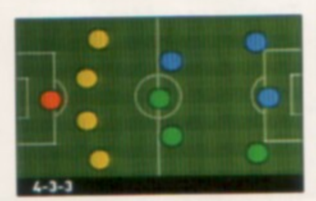
4-4-2 Es la formación más utilizada en el mundo del fútbol. Destaca por su equilibrio, aunque el centro del campo puede ganar mordiente si se juega en rombo en vez de en línea.

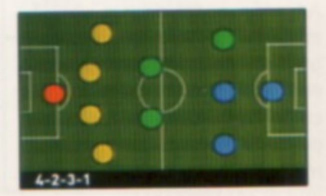
4-3-3 Es el estilo de juego que el Barcelona de Guardiola ha encumbrado. Con cuatro defensas por detrás y un medio defensivo, los otros jugadores pueden causar estragos en forma de oleadas ofensivas.

4-2-3-1 Es otra táctica famosa, la que usó España en el Mundial de Sudáfrica. Los dos pivotes se reparten la creación y la brega, mientras que la línea de tres canaliza las jugadas de peligro.

4-1-4-1 Es la que usó España en la Eurocopa 08. El pivote compensa la nutrida línea de cuatro de delante.









FORMACIONES DEFENSIVAS

Si se es un miedica y enfrente está un señor equipo, siempre se puede recurrir a las tácticas cerrojeras como las del fútbol italiano. Aquí, la clave es no encajar ningún gol, para lo cual se plantan muchos defensas y pivotes, y esperar que "llueva" algo de nuestro lado en alguna jugada aislada.

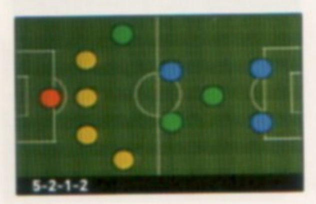
4-5-1 Está a caballo entre la defensa y el ataque, según la apertura que se les dé a los centrocampistas. Si están atrasados, es muy difícil superarla.

5-2-1-2 Siete de los jugadores se preocupan más de defender que de atacar, lo que asegura tener la portería a buen recaudo.

5-3-2 Está algo más descompensada, ya que queda mucho espacio entre las líneas de ataque.

5-4-1 La clave está en los centrocampistas. Si alguno está adelantado, podemos llegar a marcar, pero si no, es un cerrojazo descarado.









LISTA DE ESPECIALIDADES

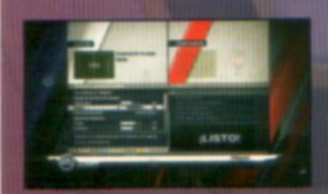
Los mejores futbolistas del juego (los de más de 75-80 de media) cuentan con una serie de habilidades especiales que les permiten marcar la diferencia en el terreno de juego y que hay que conocer para sacarles rendimiento. A grandes rasgos, las hay ofensivas y defensivas, pero también hay que considerar que, al crear un futbolista en el Centro de Creación, se nos permite caracterizarlo con algunos rasgos, la mayoría de los cuales influyen en su actitud sobre el campo.

HABILIDADES OFENSIVAS	
Acróbata	Dominio de técnicas como las bicicletas y las chilenas.
Amenaza aérea	Gran capacidad para saltar y rematar de cabeza.
Centella	Velocidad y capacidad para desmarques rápidos.
Centrador	Pases medidos y francos para buscar el remate.
Centrocampista completo	Capacidad para dirigir el juego desde la medular.
Delantero completo	Capacidad para anotar de múltiples maneras.
Delantero matador	Puntería para marcar a menos de 25 metros del área.
Especialista en faltas	Habilidad para marcar a balón parado.
Jugón	Distribución de balones tanto en corto como en largo.
Ratón de área	Capacidad para armar la pierna en muy poco espacio.
Regateador	Técnica para driblar y hacer toda suerte de filigranas.
Tirador lejano	Potencia para disparar a puerta desde la distancia.

HABILIDADES DEFENSIVAS	
Defensor completo	Dominio de la defensa para frenar a los rivales.
Entradas	Capacidad para anticiparse y cortar balones.
Fuerza	Corpulencia para cargar y recuperar la posesión.
Motor	Resistencia al esfuerzo para correr sin cansarse.
Táctico	Buena lectura defensiva para anticiparse al rival.

RASGOS APLICABLES A JUGADORES CREADOS	
De habilidad	Cabeza potente, Clase, Disparo con el exterior, Libres directos potentes, Pasador, Pases con efecto, Tiro de calidad, Saque de banda largo.
De portero	Despeje de puños, Subir a los córners, Saque en largo.
Físicos	De cristal, Evita usar la pierna mala, No se lesiona, Teatrero.
Mentales	Egoísta, Liderazgo, Protesta a los árbitros.
Posicionales	Supera la línea defensiva.

PERSONALIZAR TÁCTICAS



Podemos configurar una serie de tácticas jugando con tres apartados: organización de juego (velocidad, pases, posición), oportunidades (pases, centros, tiros) y defensa (presión, agresividad, anchura del equipo). Además, podemos asignar marcajes al hombre, para atar en corto a los cracks, y cambiar el índice de trabajo de cada jugador.

TÁCTICAS RÁPIDAS



Si el partido requiere un cambio de estrategia sobre la marcha, se puede realizar a través de la cruceta del mando. Así, podemos asignar a cada una de las cuatro direcciones diversas directrices, como las de Presión intensa, Contraataque, Posesión y Balones largos. Nuestros jugadores se adaptarán a ellas, algo útil si vemos que el partido está propicio para ese tipo de soluciones. También se pueden asignar jugadas ensayadas para los saques de falta.

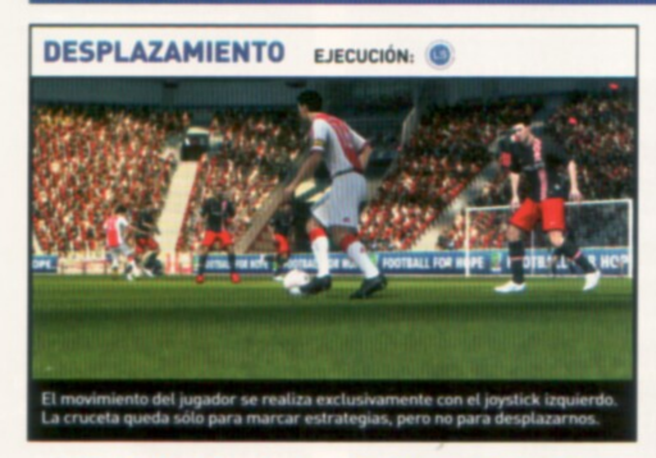
REPERTORIO DEL JUGÓN

Familiarizarse con el control de «FIFA 11» no es una tarea complicada, pero si queremos convertirnos en los triunfadores de la temporada 2010-11, conviene tener en cuenta el repertorio de movimientos que se pueden llevar a cabo durante los partidos. He aquí las técnicas básicas que debéis dominar.

Controles PS3 / Controles Xbox 360

CARRERA

DESPLAZAMIENTO
EJECUCIÓN: LS



El movimiento del jugador se realiza exclusivamente con el joystick izquierdo. La cruceta queda sólo para marcar estrategias, pero no para desplazarnos.

ESPRINTAR
EJECUCIÓN: R2 / RT



Mientras desplazamos al jugador, podemos correr a la máxima velocidad posible manteniendo apretado el gatillo derecho. Ojo al cansancio acumulado.

JUGADOR DE CAMPO-PORTERO

PEDIR PASE
EJECUCIÓN: ✖ / A (simple) o ▲ / Y (al hueco)



Cuando solo controlamos a uno de los 10 jugadores de un equipo, podemos dar pases o bien solicitarlos si nuestro jugador no tiene la posesión.

PEDIR CHUT
EJECUCIÓN: ● / B



Si jugamos como delantero, podemos disparar a puerta sin más, pero cuando estemos lejos podemos pedirle al compañero que lleve el balón que chute.

PALOMITAS
EJECUCIÓN: RS o ■ / X (salir a los pies)



Al jugar como portero, podemos lanzarnos para hacer una palomita con el joystick derecho o bien tirarnos a los pies del atacante con el botón de centrar.

SALIDA DE PUÑOS
EJECUCIÓN: ▲ / Y



Manteniendo pulsado el botón en los córners y centros al área, el portero sale con los puños por delante para enviar el balón lejos de sus dominios.



ATAQUE

PASE SIMPLE
EJECUCIÓN: ✖ / A , ■ / X o ▲ / Y



Se pueden dar pases simples, pases al hueco y centros. Hay que cuidar la fuerza, la dirección y la habilidad del futbolista que efectúa la entrega.

PASE ELEVADO
EJECUCIÓN: L1+▲ / LB+Y



Los pases en forma de globo sirven para enviar el balón a la espalda de la defensa y que los delanteros y extremos corran al espacio libre.

PARED
EJECUCIÓN: L1+✖ / LB+A



El jugador que efectúa el pase corre al espacio libre para que se le devuelva el balón mientras avanza hacia el campo contrario.

CHUTAR A PUERTA
EJECUCIÓN: ● (+R1 para efecto) / B (+RB)



Los tiros deben tener en cuenta la posición de quien chuta. Se puede buscar el tiro de calidad con efecto, golpeando con el interior o el exterior.

SAQUES DE FALTA
EJECUCIÓN: ● (+L1 para potencia) / B (+LB)



Las faltas se pueden tirar de tres formas: simple, con potencia o con efecto, según la distancia y lo nutrida que esté de hombres la barrera.

PENALTIS
EJECUCIÓN: ● (+L1 para Panenka) / B (+LB)



Los penaltis se pueden tirar de forma corriente, con el interior del pie o a lo Panenka. Es básico cuadrar la potencia para poder ajustar al ángulo.

DEFENSA

CAMBIAR DE JUGADOR
EJECUCIÓN: L1 / LB



Al defender, conviene quedarse al que está más cerca para poder robar el balón. Podemos pedir la ayuda de un segundo hombre apretando ● / B.

ROBAR EL BALÓN
EJECUCIÓN: ✖ / A (limpio) o ■ / X (agresivo)



Con la entrada limpia, el jugador intenta ganarle la posición al rival. En cambio, con la agresiva se lanza por el suelo para intentar cortar por lo sano.

SACAR AL PORTERO
EJECUCIÓN: ▲ / Y



Cuando los rivales meten un pase en profundidad y los centrales se dejan coger la espalda, sacad al portero para que despeje o se lance a los pies.

TÁCTICAS RÁPIDAS
EJECUCIÓN: CRUCETA (←, →, ↑, ↓)



En el menú de Dirección del Equipo podemos asignar hasta cuatro tácticas a las direcciones de la cruceta (arriba, abajo, izquierda y derecha).

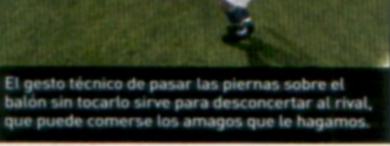
FILIGRANAS
EJECUCIÓN: L2+ R3 / LT+ R3



Los regates y gestos técnicos se ejecutan manteniendo apretado el gatillo izquierdo y moviendo luego el joystick derecho en diversas direcciones.

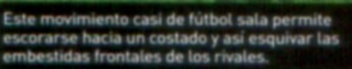
FILIGRANAS

BICICLETA
EJECUCIÓN:

El gesto técnico de pasar las piernas sobre el balón sin tocarlo sirve para desconcertar al rival, que puede comerse los amagos que le hagamos.

ARRASTRE LATERAL
EJECUCIÓN:

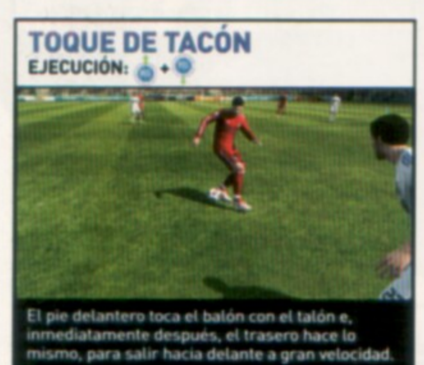
Este movimiento casi de fútbol sala permite escorarse hacia un costado y así esquivar las embestidas frontales de los rivales.

ARRASTRE HACIA ATRÁS
EJECUCIÓN:



Recular pisando el balón es un gesto útil para los mediocentros, ya que permite dar un paso atrás en busca de espacio para entregar el balón.

TOQUE DE TACÓN
EJECUCIÓN: +



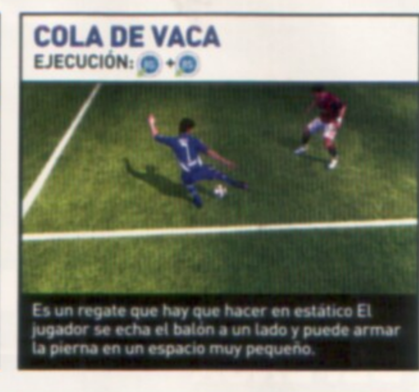
El pie delantero toca el balón con el talón e, inmediatamente después, el trasero hace lo mismo, para salir hacia delante a gran velocidad.

AMAGAR Y SALIR
EJECUCIÓN:



El jugador pisa el balón con su pierna buena hacia el interior, pero instantáneamente lo pisa hacia el costado contrario y le rompe la cadera al rival.

COLA DE VACA
EJECUCIÓN: +



Es un regate que hay que hacer en estático El jugador se echa el balón a un lado y puede armar la pierna en un espacio muy pequeño.

SALTO CON BALÓN
EJECUCIÓN: pulsar



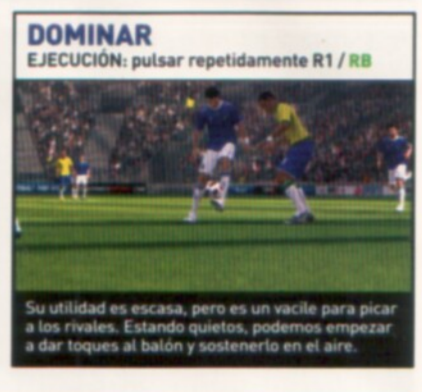
Se hace en estático y puede ayudar a salvar entradas a ras de suelo, ya que el jugador levanta el balón manteniéndolo sujeto entre sus piernas.

TOQUE ARRIBA
EJECUCIÓN: + +



Es similar al salto con balón, pero se hace en carrera y con un único pie. Levanta la pelota ligeramente del suelo para salvar entradas.

DOMINAR
EJECUCIÓN: pulsar repetidamente R1 / RB



Su utilidad es escasa, pero es un vacile para picar a los rivales. Estando quietos, podemos empezar a dar toques al balón y sostenerlo en el aire.

RULETA MARSELLESA
EJECUCIÓN:



El gesto que popularizó Zinedine Zidane de bailar sobre el balón es de los más fáciles de hacer, además de útil. La IA suele recurrir mucho a él.

SOMBRERO DE ESPUELA
EJECUCIÓN: + +



El jugador emplea el interior de sus pies para elevarse la pelota sobre su espuela y luego levantarla por encima de su cabeza y sobre el rival.

CELEBRACIONES

El repertorio de celebraciones para festejar los goles es muy extenso, desde el típico aviocinto hasta volteretas como las que hacía Hugo Sánchez. No están las del equipo islandés que ha reinventado la filosofía de este arte, pero hay cerca de 100 (casi la mitad, para desbloquear con nuestro Virtual Pro).

AVIÓN
EJECUCIÓN: pulsar



El típico movimiento en carrera en el que el jugador extiende los brazos en horizontal.

DOBLE SALTO ATRÁS
EJECUCIÓN: L1+ / LB+



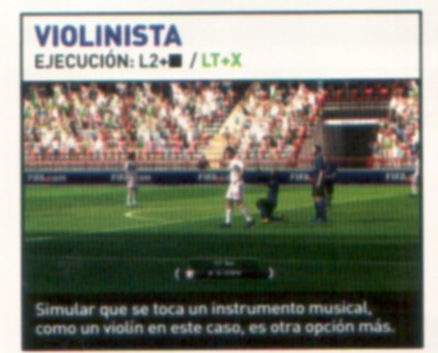
Las clásicas volteretas que sólo pueden hacer los jugadores con un físico de auténtico atleta.

CHUPARSE EL PULGAR
EJECUCIÓN: ■ / X



El gesto infantil que tanto gusta a los futbolistas para dedicarles los goles a sus retoños.

VIOLINISTA
EJECUCIÓN: L2+■ / LT+X



Simular que se toca un instrumento musical, como un violín en este caso, es otra opción más.

ARQUERO ESPAÑOL
EJECUCIÓN: L2+▲ / LT+Y



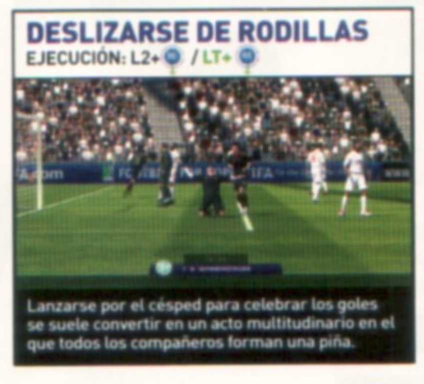
¿Os acordáis de Kiko Narváez? En la actualidad, Güiza es su heredero en este gesto tan curioso.

ROBOT
EJECUCIÓN: L2+pulsar / LT+pulsar



Peter Crouch, el espigado delantero inglés, gusta mucho de este robótico baile de celebración.

DESLIZARSE DE RODILLAS
EJECUCIÓN: L2+ / LT+



Lanzarse por el césped para celebrar los goles se suele convertir en un acto multitudinario en el que todos los compañeros forman una piña.

BAILE ABAJO
EJECUCIÓN: L1+■+■ / LB+X+X



Los bailecitos y danzas, otra de las rarezas que tanto les gustan a los jugadores para celebrar sus chicharros.

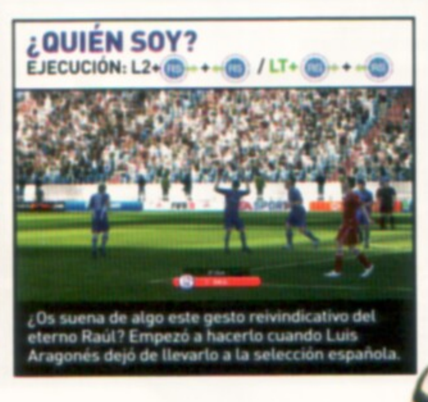


SAMBA
EJECUCIÓN: L2+ + / LT+ +



Los brasileños siempre han sido los grandes dominadores del fútbol internacional, y sus bailes, como los de Ronaldinho, se ven muy a menudo.

¿QUIÉN SOY?
EJECUCIÓN: L2+ + / LT+ +



¿Os suena de algo este gesto reivindicativo del eterno Raúl? Empezó a hacerlo cuando Luis Aragonés dejó de llevarlo a la selección española.

PERSONALIZAR LOS PARTIDOS

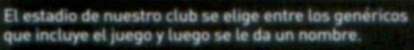
Si todos los equipos y jugadores que incluye por defecto el juego os parecen poco, hay varias herramientas de edición que permiten crear equipos e incluir nuestros propios cánticos y canciones dentro de los partidos. Aquí os explicamos cómo se gestionan esas espectaculares opciones.

CENTRO DE CREACIÓN

Para poder explotar esta opción, hay que entrar en **www.easportsfootball.com/creationcentre** desde un ordenador, registrarse e introducir el código de acceso que viene con el juego. Ahí podemos crear hasta 50 equipos propios (incluidos los 25 miembros de la plantilla) o descargar lo que ya hayan hecho otros usuarios anteriormente. Para crear nuestro propio equipo, hay que seguir los siguientes pasos:

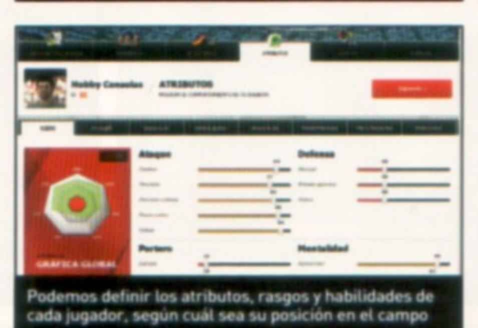
1. Equipo: Definir el nombre, la ciudad y los colores.
2. Campo: Elegir estadio y darle un nombre.
3. Escudo: Hay que elegir entre los que vienen dados por defecto.
4. Plantilla: Podemos crear a los 25 jugadores del equipo (11 titulares, 7 suplentes y 7 reservas) de manera muy detallada. Se pueden cambiar sus datos, su aspecto, sus accesorios, sus atributos y sus rasgos. Es perfecto para crear un equipo en el que los jugadores seáis vosotros y vuestros amigos futboleros.
5. Dirección del equipo: Aquí se establece el once titular, los roles del equipo y el estilo de juego.
6. Equipación: Puede tener dos colores y ser de Adidas, Nike, Puma o Umbro. Además, se puede seleccionar el tipo de serigrafía para los dorsales y los nombres de las camisetas y los pantalones. Para poner la guinda, podemos cargar nuestra foto en la web de EA para que nuestro alter ego sea clavado.




El estadio de nuestro club se elige entre los genéricos que incluye el juego y luego se le da un nombre.



Los 25 jugadores de la plantilla se pueden personalizar o descargar de entre los creados por otros usuarios.



Podemos definir los atributos, rasgos y habilidades de cada jugador, según cuál sea su posición en el campo



La equipación puede ser de las principales marcas deportivas, con los dos colores que prefiramos.

CÁNTICOS Y MÚSICA

El sonido ambiente de los partidos se puede modificar mediante la inclusión de cánticos propios que carguemos. A cada equipo se le pueden asignar esos vítores, así como canciones para que suenen en el momento de entrar al campo, al marcar un gol, en caso de victoria y en caso de derrota. Eso también se le puede aplicar a un jugador que hayamos creado.



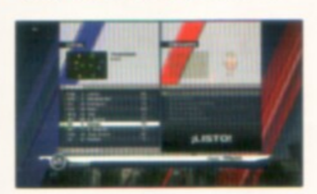
El apartado sonoro del juego se puede completar con aportaciones propias.

CONSEJOS PARA SER EL MEJOR

Aquí tenéis las directrices que cualquier jugador de bien debe conocer para convertirse en una leyenda y en el futuro Balón de Oro del mejor fútbol virtual. Cristiano Ronaldo o Messi pueden ser los mejores solistas del mundo, pero no son nada sin una buena orquesta a su alrededor, así que tenedlo en cuenta.

→ ELEGIR EL ESQUEMA DE JUEGO ADECUADO

No es lo mismo jugar con una formación defensiva que con una ofensiva. Lo mejor es optar por una equilibrada donde siempre haya al menos cuatro defensas, y cambiar sobre la marcha si la situación lo requiere. Además, conviene editar las posiciones estándar de los jugadores: cerrar a los laterales protege más el área, mientras que en ataque conviene abrir el campo para las internadas de los extremos.



→ SER PRÁCTICO Y NO ATACAR A LO LOCO

Los regates no son la forma más útil de llegar al área rival. Es mejor tocar y buscar la carrera de los extremos, con quienes es más fácil marcharse por velocidad. El pase de la muerte siempre es mejor opción que centrar. Si se intenta entrar por el centro, una buena opción es hacer que el punta reciba de espalda y, aprovechando la media vuelta, romperles la cintura a los centrales.

→ TOCAR ATRÁS Y LEER LOS HUECOS

Si el rival se encierra, hay que tocar y ver los desmarques para dar pases al hueco



o globos justo cuando nuestros hombres estén en línea con la defensa rival como para no caer en fuera de juego. Las paredes también son una buena táctica, ya que el jugador que da el primer pase enseguida corre al espacio.

→ GOLPEOS A BANDA CAMBIADA

Ubicar a los jugadores a banda cambiada (si son diestros, colocarlos en el flanco izquierdo y, si son zurdos, en la derecha) da una ventaja a la hora de chutar a portería: los porteros no cubren el segundo palo tanto como el primero, por lo que, golpeando con el interior del pie, resulta sencillo clavar el balón en la escuadra, lejos de su alcance. Si se opta por entrar por el centro, resulta más productivo perfilarse para pegar de empeine o exterior.



→ REALIZAR LAS TRES SUSTITUCIONES

Ya sabéis que podemos hacer tres cambios en los partidos. Muchas veces, en el fragor del partido, ni os percataréis, pero la resistencia de los jugadores va bajando con el paso de los minutos, y siempre es conveniente aportar piernas frescas para dinamitar los encuentros en sus minutos finales.

→ INVENTAR JUGADAS ENSAYADAS

Las jugadas a balón parado que se pueden crear en el campo de entrena-



miento son todo un mundo. Así, podemos sorprender de múltiples maneras, dejando el disparo a puerta como una opción secundaria, a favor de diversos desmarques que desconcierten al rival y que nos permitan dársela a un compañero que tenga una posición de tiro más franca.

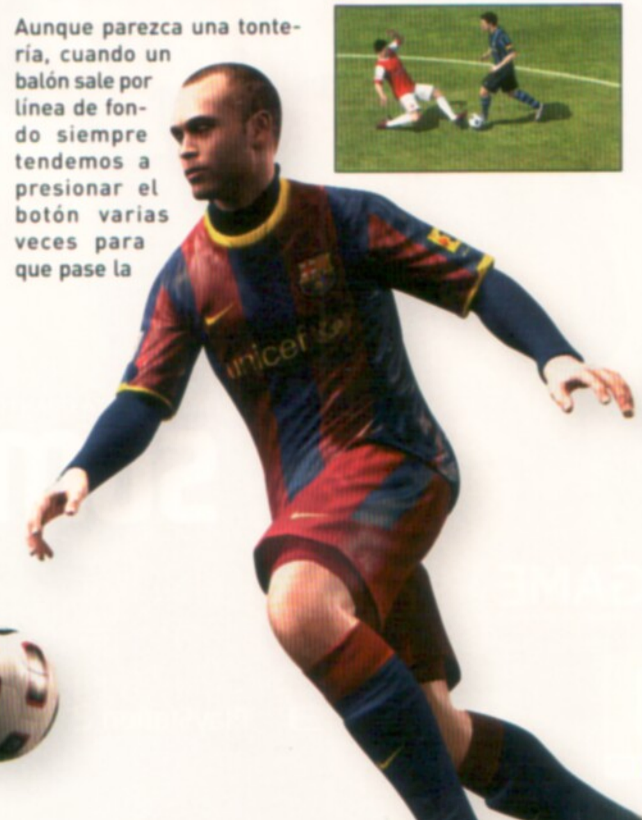
→ CAUTELA EN LO RELATIVO AL PORTERO



Aunque parezca una tontería, cuando un balón sale por línea de fondo siempre tendemos a presionar el botón varias veces para que pase la animación... pero al volver la imagen del partido descubrimos con horror que al hacerlo hemos provocado que nuestro guardameta le regale la bola al delantero que nos está presionando. Por eso, es preferible visualizar la situación y, en el peor de los casos, rifar el balón sacándolo en largo. Además, ante los envíos lejanos hay que estar atento para sacar al portero por si acaso los centrales no llegan al quite.

→ USAR EL CUERPO PARA ROBAR EL BALÓN

Meter cuerpo a los rivales es la manera más sencilla de quitarles el balón, pero hay que tener cuidado de no empujarles, pues el árbitro señala falta a la mínima. Las entradas a ras de suelo son muy útiles, pero el riesgo de falta es mayor.





NO IMPORTA SI SOMOS UNO, TRES, CINCO O NUEVE, JUGAMOS COMO 11.
Celebramos como equipo. Vestimos como equipo. Vencemos a nuestros amigos, vecinos y rivales como equipo. Admítelo... SOMOS 11.
EA SPORTS
FIFA 11
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
11
NO IMPORTA CUANTOS JUGUEMOS
SOMOS 11
A LA VENTA
30 DE SEPTIEMBRE
GAME
3
www.pegi.info
PS3
PlayStation 2
PSP
PlayStation Network
www.fifa.easport.com